

REV'n'GE!

#134

Retro Emulator Vision and Game

FPU giochi

ColorBurst
HARDWARE

Advance Destroyer Simulator

Simulatore navale con una accurata grafica poligonale

Nautilus

Simulatore di sottomarino completamente poligonale per Atari ST

ALTRE RECENSIONI: Road Warrior * Clash * Fire Copter * Rescue at Rigel * Wacky Races * Formula 1 Simulator * Hazard Run * Coloric * Strike Fleet * Amiga Command & Conquer * RCross * Time Scanner * Luxsor * Omega Mission * Scramble * Another World * Rick Dangerous * Golden Sword of Bhakhor * Obitus * Story Machine * EuroCD

RECENSIONI CONSOLE: Vanguard * Xevious * Fire Shark

Retro gaming

In emulazione!

La tua rivista

*Ogni mese potete
leggere questa
fantastica rivista*

*Due edizioni: una
in Italiano e una in
Inglese*

Gratis



Atari Age



EDITORIALE NUMERO 134

In questo numero di Maggio volevo stupirvi con effetti mai visti prima in una pubblicazione ... Ah ah, sto scherzando. Niente di tutto questo. Lol

In realtà mi era venuta l'idea di fare uno speciale sulla FPU nel retro gaming, ma dato che è un argomento immenso pieno di misticismo, leggende urbane e bufale, ho deciso di lasciar perdere anche perché non è proprio ben chiaro come e quando è stata usata per questo scopo e se effettivamente fa la differenza. Mi sono limitato a creare una pagina con una breve spiegazione su cosa è come funziona e poi una breve lista dei quei giochi commerciali vintage che l'hanno presa in considerazione.

In questo numero c'è una cosa diversa dagli altri: le recensioni complete a 8-Bit sono tutte piattaforme diverse, per cambiare un po' e non averne due per il Commodore 64 o per l'Amstrad CPC. Questa volta otto giochi per otto piattaforme.

Buona lettura



ANTEPRIME #135



Docker Dan - ZX Spectrum

Questo gioco è chiaramente ispirato a *Jet Set Willy* e quindi dovrebbe garantire un lungo divertimento



Coaster Race - MSX

Un gioco di guida che ricorda molto il famoso *Buggy Boy*. Auto di grosse dimensioni in uno scenario 3D dove la scalatura delle auto sembra funzionare davvero bene.



Wec Le Mans - MSX

Un altro gioco di guida che voglio provare dopo la bruttissima versione del Commodore 64 recensita sul numero #33.



Baja Buggies - Atari 8-Bit

La grafica in questi giochi conta fino ad un certo punto perché in questo genere conta la giocabilità che deve essere perfetta. Da questa immagine sembra molto interessante.

ANTEPRIME #135



Overlord - Amiga & PC

Amiga e PC si sfidano in questo simulatore di volo e pur usando tecniche diverse entrambi offrono un buon gioco.



F-19 Stealth Fighter - Atari ST

Anche l'ST vuole dire la sua nei simulatori di volo ed eccone uno che non teme il confronto con *Overlord*



HIND - Ripesaggio

E' un simulatore di elicottero su CD-ROM che è davvero ultra realistico



Race Drivin' - Ripesaggio

Computer e Console gareggiano su chi ha ricevuto la migliore conversione

LEGENDA

IL GIUDIZIO DI REV'n'GE!

Cambia il giudizio della fanzine con questa tabella per avere più informazioni e con il punteggio finale che sarà stabilito matematicamente con precisione e in base a quello sarà data una medaglia.

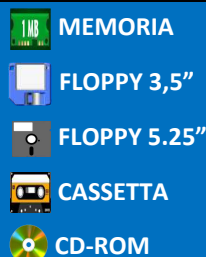
- Medaglia d'oro: da 9 a 10 punti
- Medaglia d'argento: da 8 a 8,9 punti
- Medaglia di Bronzo: da 7 a 7,9 punti

Grafica include le animazioni e tutto quello che riguarda l'aspetto estetico e il dettaglio.

Il **Sonoro** è la presenza di musica o effetti sonori e/o la sua qualità.

La **Giocabilità** è la meccanica di gioco che può essere influenzata dalla difficoltà.

La **Longevità** è quanto un gioco riesce a tenervi incollati al monitor e può dipendere dalla sua difficoltà.



commento	
ANNO, EDITORE	
GRAFICA	
SONORO	
GIOCABILITA'	
LONGEVITA'	
GLOBALE	

STATI D'ANIMO



MEDAGLIE

Gold

Silver

Bronze

Sommario Numero #134**Maggio 2022**

Advance Destroy Simualtor	Amiga	18
Amiga Command & Conquer	Amiga	22
Another World	Amiga/ST/Windows	31-32
Clash	Amstrad CPC	10
ColorBurst	Hardware	46
Coloric	ExelVision	16
EuroCD	Amiga	45
Fire Shark	Genesis	38
Fire Copter	TRS-80 CoCo	11
Formula 1 Simulator	MSX	14
Golden Sword of Bhakhor	SamCoupé	34
Hazard Run	Atari 8-Bit	15
Luxsor	PC 8800	24
Nautilus	Atari ST	19
Obitus	DOS	35
Omega Mission	Atom	25
RCross	DOS	22
Rescue at Rigel	Vic-20	12
Rick Dangerous	Amstrad CPC	33
Road Warrior	Commodore 64	9
Scramble	BBC	25
Story Machine	Vic-20	40
Strike Fleet	DOS	20
Time Scanner	ZX Spectrum	24
Vanguard	Atari 5200	37
Wacky Races	ZX Spectrum	13
Xevious	Atari 7800	37-38



8-BIT 8-BIT 8-BIT 8-BIT 8-BIT 8-BIT 8-BIT



E' un gioco automobilistico nel quale non dovete arrivare al traguardo per vincere, ma semplicemente sopravvivere in una corsa in cui chi perde viene ucciso.

In un non precisato anno, immagino nel futuro, dopo una guerra apocalittica i sopravvissuti inventano nuovi sport più brutali mostrando nuovamente la loro natura selvaggia e pazzoide.

Voi partecipate ad un evento, scegliendo tra quattro auto diverse (di forma e colore) per uccidere delle gang di motociclisti

L'auto non si danneggia, potete anche travolgere i veicoli avversari perché l'unico scopo è quello di distruggere un certo numero di moto prima che finisca la benzina.

La difficoltà è la velocità perché per riuscire a distruggerle facilmente dovete correre quanto loro facendo attenzione a non travolgerle perché il contatore delle moto distrutte funziona solo se le distruggete con l'arma in dotazione.

E dato che la benzina si consuma molto rapidamente non potete sbagliare.

Dai livelli successivi quando le moto vi superano cominciano a correre a zig zag e diventa estremamente difficile riuscire a colpirle (c'è un'auto tra le quattro



in una loro corsa e diventare il Road Warrior dell'anno.

L'auto ha carburante limitato e prima che si esaurisca dovete distruggere un certo numero di moto altrimenti quando vi fermate verrete uccisi.

Le quattro auto hanno caratteristiche diverse tra velocità e potenza di fuoco e durante la corsa ci sono dei bonus che vi fanno andare alla massima velocità e altri che vi bloccano l'arma.

che ha un doppio laser e in certi livelli può fare la differenza) e in più ci sono auto che non vanno distrutte né travolgendole né con l'arma.

La visuale è dall'alto, la vostra auto è di grosse dimensioni, disegnata bene come i veicoli avversari. Di grafica in generale c'è ben poco e quello che cambia tra un livello e un altro è il bordo strada diverso. Una discreta musica vi accompagna durante l'azione.



Il primo livello, dopo aver capito come funziona, è carino e vi invoglia a provare le varie auto per trovare quella più potente. Dal secondo livello in più le moto diventano più difficili da colpire, ma aumenta il livello di impegno.



1988, CRL	
GRAFICA	7
SONORO	7
GIOCABILITA'	7
LONGEVITA'	7
GLOBALE	7



Potete giocare con la tastiera oppure con il joystick che gestisce la bussola per spostarvi a nord, sud, est ed ovest. Premendo il pulsante del joystick gestite le varie icone. Tutto semplice? Sì e no perché è in Francese e alcuni termini sono difficile da comprendere e i dialoghi vanno assemblati in due parti separate in cui nella prima mettete soggetto e verbo e nella seconda l'oggetto, la scena, il personaggio a cui volete riferirvi: "as tu vu" "Celine". Per il resto è a tutti gli effetti un'avventura grafica punta e clicca molto curata in ogni aspetto.

Un'avventura grafica vecchio stile, punta e clicca, con un inventario, esplorazione dell'ambiente alla ricerca di oggetti utili, sono gli elementi alla base di questo gioco per Amstrad CPC.

Non è un'avventura con un personaggio sullo schermo da gestire con il joystick, ma in prima persona con gli occhi del protagonista e immagini statiche che rappresentano le varie scene usando le quattro coordinate per spostarvi nelle varie direzioni. Voi siete Manual, un trafficante della mafia, che esce da questa vita per tornare a casa della madre che sarà contenta di questa vostra scelta, ma la trovate morta e in un attimo senza nemmeno rendervene conto il portiere identifica il coltello che portate come arma del delitto e subito chiama la polizia.

Siete innocenti e dovete dimostrarlo



anche se per tutta l'avventura siete braccati dalla polizia e da soli dovete dimostrare la vostra innocenza. Per poterlo fare dovete, per forza, riallacciare i rapporti con i vostri poco raccomandabili ex colleghi di lavoro per trovare il vero colpevole di questo omicidio usando la psicologia per riuscire e farvi dire quello

che volete sapere senza che loro se ne accorgano altrimenti potreste essere ucciso.

Un gioco poliziesco in cui esplorare le varie scene in cerca di indizi e soprattutto interagire con criminali vari (non ci penseranno due volte a



uccidervi) per trovare la via da seguire.

L'area di gioco è divisa in quattro finestre: quella in cui vedete la scena principale, quella delle azioni da fare, quella di dialogo e quella in cui ci sono i personaggi con cui interagire. Le azioni da fare sono rappresentate da delle icone (i verbi) che sono queste:



- **lente:** esaminare
- **Personaggi:** dialogare
- **Campanello:** dormire (a casa di qualcuno)
- **Mano:** prendere
- **Clessidra:** il tempo che vi resta per terminare l'avventura
- **Frutta:** E' il salvataggio

Una volta preso confidenza con il sistema di gioco scoprite che, a parte la difficoltà di comprendere il testo in Francese un po' difficile, è molto scorrevole anche per il fatto che gli oggetti da prendere non li dovete cercare perché se ci sono basta usare la "mano" per prenderli.

Il difetto è il tempo perché dovete risolvere in fretta e in più dovete stare attenti alla polizia che vi insegue.

Tecnicamente ottimo.



Silver

1987, ERE

GRAFICA	9
SONORO	6
GIOCABILITA'	9
LONGEVITA'	8
GLOBALE	8



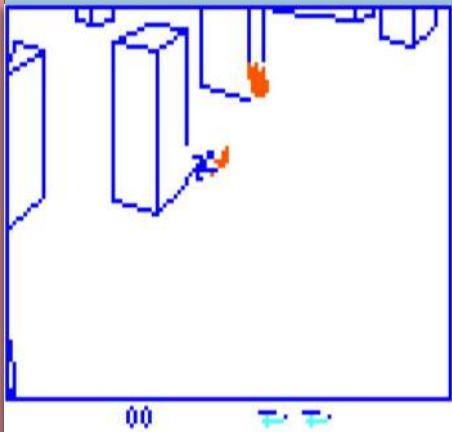
Come scritto nelle anteprime dello scorso numero, bello per la grafica vettoriale (trasparente) molto convincente che rappresenta una città variegata di edifici diversi. La velocità delle grafica è buona così come il sonoro.

Non so se ci sono livelli perché ho giocato parecchio, fatto tantissimi punti, ma sembra infinito nella stessa città.

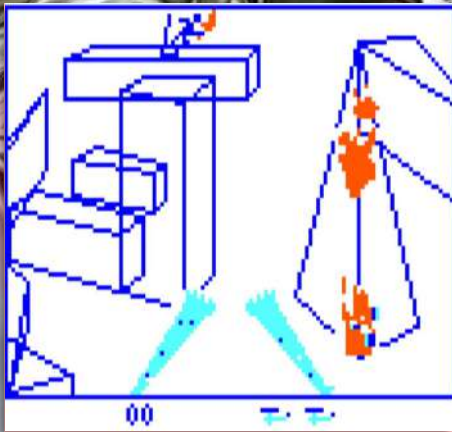
Siete un pilota di un elicottero armato di un cannone laser e di uno ad acqua per una duplice missione: salvare la vostra città da un incendio provocato da androidi sfuggiti al vostro controllo che dovete distruggere.

Ogni livello inizia con un principio d'incendio e velocemente dovete sbrigarvi a spegnerlo e al tempo stesso fare attenzione agli androidi che cercheranno di ostacolarvi in tutti i modi accelerando la distruzione della città.

Avete solo tre vite e ne perdete una ogni volta che la città viene



completamente avvolta dalle fiamme anche se poi in realtà è che



quando ci sono più edifici che stanno bruciando ricevete un messaggio che la situazione è critica.

Le due armi che avete sono gestite da un solo pulsante del joystick. Tenendo premuto forte sparate l'acqua, con una breve pressione sparate i raggi laser.

Non c'è una mappa e la città è abbastanza grande, quindi dovete esplorarla liberamente e cercare le fiamme che stanno per avvolgere un palazzo e spegnere gli incendi quando sono ancora all'inizio.

Vicino ai palazzi in fiamme ci sono gli androidi con delle torce in mano che vanno distrutti e di tanto in tanto trovate anche quello che sembra il loro capo che è molto più grosso come dimensioni.

Gioco in prima persona con una grafica 3D impressionante con una buona rappresentazione della città con edifici di diverso tipo, con le fiamme che divorano una parte di questi. Bella anche l'animazione dell'acqua che sparate con il vostro cannone. Se è un gioco infinito con la stessa città dopo un po' diventa ripetitivo e noioso.



Silver

1982, ADVENTURE INTERNATIONAL

GRAFICA	10
SONORO	7
GIOCABILITA'	9
LONGEVITA'	7
GLOBALE	8,2



RESCUE AT RIGEL

HIT ANY KEY TO BEGIN

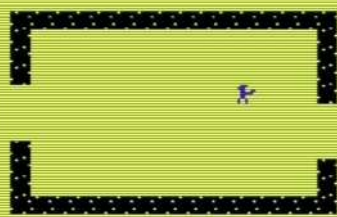
Dieci esseri umani sono stati catturati dalla razza aliena Tollah e tenuti prigionieri all'interno di una base di sei piani e sessanta stanze all'interno di un asteroide.

Nei panni dell'avventuriero Sudden Smith decidete di correre in loro soccorso cercandoli uno ad uno e poi teletrasportandoli sulla vostra astronave in orbita.

Siete armati con un fucile a pompa, una pistola e scudi. La prima arma e gli scudi sono alimentati dalle batterie, la pistola invece ha munizioni limitate.

Dovete trovare questi dieci prigionieri entro 60 minuti perché avete programmato il computer della vostra astronave di lasciare l'orbita entro quel periodo di tempo con voi o senza di voi. Non dovete sprecarlo e iniziare

WOUNDS 100% FATIGUE 100% SETTING 8 CHARGES 5
TIME 0 SHIELD OFF ENERGY 350 AMBLE OFF



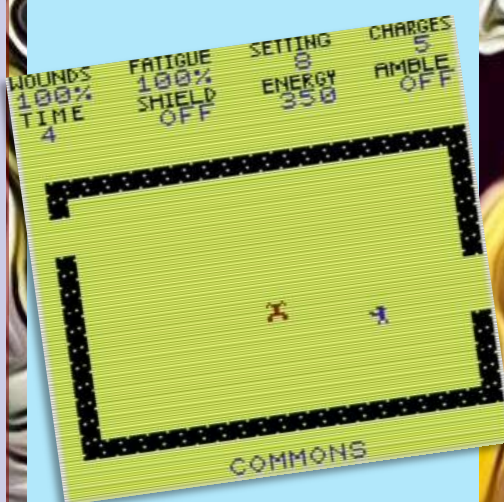
VESTIBULE

l'esplorazione di questa base che è davvero gigantesca.

La struttura del gioco è con visuale dall'alto in cui vedete la stanza con le varie porte per accedere alle altre. Si tratta di schermate statiche in cui agire.

Nella parte alta dello schermo avete delle informazioni sulla vostra energia ed eventuali danni. In più avete delle opzioni per attivare gli scudi e il

tipo di camminata tra lenta e veloce. Queste opzioni, tuttavia, fanno decre-



COMMONS

scere sia la batteria sia la stanchezza. Mentre giocate, queste informazioni possono far aumentare l'ansia di trovare alla svelta questi prigionieri prima di finire le munizioni, la batteria e il tempo. In più dovete anche imparare ad usare la tastiera per non perdere tempo.

Questo tipo di esplorazione è molto bella perché non sapete mai cosa c'è dopo la stanza in cui siete e che tipo di nemico avrete a che fare. Ovviamente senza una mappa il rischio di perdersi e ritornare in stanze già visitate è abbastanza normale (se avete pensato di creare una mappa per le future partite, scordatevelo perché il computer genera a caso le mappe ad ogni nuova sessione).

Si gioca solo con la tastiera messa in maniera orribile perché le opzioni nella parte alta dello schermo si attivano con la lettera con cui iniziano (Shields, Ambles, ecc). Quando siete in difficoltà premendo il tasto **T** ritornate sulla vostra astronave, ma è un Game Over e dovete ricominciare tutto da capo.

Per muovervi dovete girarvi nella direzione voluta, un passo alla volta e poi usare i tasti numerici per camminare o correre. Quando incontrate un nemico diventa un po' tragico perché dovete girarvi nella sua direzione e sparare.

Come meccanica di gioco non è male, ma oggi questo modo di giocare richiede troppo tempo per essere assimilato. Resta un antenato di molti giochi nati da questa idea.

La tastiera è orribile perché ogni tasto ha una sua funzione. Il problema vero è che ogni volta dovete girarvi nella direzione voluta e poi premere altri tasti per muovervi.

Stessa cosa per i combattimenti perché dovete essere di fronte al nemico per colpirlo e lui si muove molto più rapidamente di voi.

Se dal punto di vista grafico e audio va bene, la giocabilità e la longevità sono scadenti soprattutto oggi per chi li retro gioca. Rispetto al passato forse c'è meno voglia di imparare i comandi.



1982, EPYX

GRAFICA	9
SONORO	6
GIOCABILITA'	6
LONGEVITA'	5
GLOBALE	6,5



Era un cartone animato molto divertente e in ogni episodio c'era sempre tanto umorismo per la corsa stravagante in se, per i corridori così diversi l'uno dall'altro e con delle caratteristiche così speciali che li rendevano protagonisti di ogni gara vincendo a turno tranne una cop-



pia formata da un uomo e un cane (questi due tra l'altro era protagonisti anche in un altro cartone animato forse ancora più spassoso di questo).

Voi ovviamente interpretate questa strana coppia, Dastardly e Mutley che, ovviamente, vogliono vincere la corsa barando e boicottandola dato che non siete dei gran piloti e la vostra auto pur super mega accessoriata come le altre è sempre inferiore.

Nella serie TV Dastardly e Mutley sono sempre vittime delle loro stesse trappole come accadeva con Willy E. Coyote quando cercava di catturare il Road Runner.

Il gioco riprende quell'atmosfera divertente in cui dovete cercare di arrivare al traguardo nella posizione che vi viene chiesta all'inizio di ogni gara e non è detto che dobbiate essere primi.

La meccanica di gioco è un po' diversa dal cartone animato ed è una guida a scorrimento orizzontale e con vista laterale. Alla partenza tutte le auto partono insieme (con un buon effetto visivo) e a voi si inceppa il motore e partite per ultimi (come succedeva nel cartone animato). Dovete inseguire gli avversari facendo attenzione che lungo il percorso ci sono delle papere che dovete colpire con l'arpione per fare punti (se non lo fate venite spinti indietro).

Per superare gli avversari dovete usare di nuovo questo arpione e poi, per la maggior parte della gara dovete fare tantissimi salti per superare voragini e per raggiungere piattaforme per continuare la corsa.



In effetti questo tipo di guida ricorda molto *Moon Patrol* per la visuale, lo scorrimento, colpire gli ostacoli e saltare le voragini. Il concetto è quello applicato in un gioco con una bella grafica che ricorda tanto quel bel cartone animato.

La corsa è molto lunga e ci sono tanti punti di controllo che sono importanti perché quando perdete una vita ripartite da lì.

La grafica è totalmente monocromatica e non c'è nessun tipo di musica o effetti sonori. Lo scorrimento è fluidissimo e si gioca dantatamente bene.

Una delle cose che manca in questa versione è la musica che vi farebbe ricordare quella serie.

Malgrado la grafica sia monocromatica è disegnata bene e tutti i particolari sono stati ben riprodotti. Non c'è audio (nemmeno con il 128k, a parte qualche beep per gli effetti sonori) però ha una giocabilità davvero eccellente.

Gold



1992, HI-TECH

GRAFICA	9
SONORO	S/V
GIOCABILITA'	9
LONGEVITA'	9
GLOBALE	9



la qualifica avete perso e stessa cosa durante la gara.

Lo scorrimento della pista è abbastanza fluido, la grafica della vostra auto è buona, ma quella degli avversari è brutta. Sono un unico sprite nero (scalati bene) senza dimensioni. Servono all'economia del gioco per darvi degli avversari, tuttavia, non vi è permesso nessun tipo di contatto anche accidentale che comporta la fine della vostra carriera di pilota.

I giochi di guida basati sulla Formula 1 sono sempre molto belli perché vi permettono di immedesimarvi in quei piloti che corrono a 300 km/h facendovi rivivere l'adrenalina di stare sempre all'erta perché non potete sbagliare o fare incidenti che, nella vita reale, sarebbero quasi mortali.

Formula 1 Simulator è uscito per vari sistemi con una visuale in prima persona all'interno dell'abitacolo dell'auto con il volante che gira realisticamente con le vostre mani su di esso. Stranamente le versioni Commodore sono in terza persona con auto che non sembrano nemmeno di Formula 1 (le solite stranezze che ogni tanto vengono fuori).

Il suo sistema di accelerazione, fre-

menti del paesaggio.

E' tutto piatto con un cielo azzurro, un gran prato verde e la strada grigia.

La grafica degli scenari non conta più perché è basato sulla guida e su trac-



ciati che esistono anche oggi e in più potete correre su alcuni che sono stati abbandonati: Silverstone, Brands Hatch, Monaco, Hockenheim, Osterreichting, Kyalami, Zolder, Paul Ricard, Monza, Zandvoort.

Ci sono abbastanza tracciati per farvi passare un po' di tempo a divertirvi. Non c'è un campionato, ma solo gare singole nelle quali potete scegliere da quale iniziare, potete scegliere se usare la marcia automatica o manuale.

Le condizioni della strada sono casuali in base alla pista che scegliete.

Ci sono alcune cose, tuttavia, che potrebbe dan-

neggiare la sua giocabilità perché basandosi troppo sulla realtà non potete sbagliare. Se uscite di strada durante

A differenza di alcune versioni che sembra un gioco arcade in terza persona, la versione MSX è una simulazione per la visuale con gli occhi del pilota, le mani sul volante che lo fanno sterzare ad ogni curva. Il fanatismo di rendere la corsa troppo reale forse lo condannano ad una lenta agonia dopo qualche partita.



1985, MASTERTRONIC

GRAFICA	7
SONORO	6
GIOCABILITA'	5
LONGEVITA'	4
GLOBALE	5,2

nata e condizioni della strada sono realizzati per dare alla simulazione un buon realismo anche se poi non c'è niente a bordo strada come ele-



Un gioco di guida basato sulla serie TV *The Dukes of Hazard* nel quale voi siete l'anonimo pilota dell'auto rossa così ben famosa con la quale dovete scappare dall'auto dello sceriffo che vi vuole arrestare.

Pur con riferimenti abbastanza evidenti con il film per la forma dell'auto, del colore e dell'abilità di fare dei salti incredibili senza subire danni che nella serie ogni volta ci si aspettava sempre una fuga che terminava con un super salto lasciando sbigottiti i poliziotti che non possono fare la stessa cosa oppure che si schiantavano contro un albero o cadevano nel fiume provocando tante risate.

Il gioco ha quattro tracciati con visuale dall'alto in cui non ci sono strade asfaltate, ma correte nelle campagne dove ci sono un sacco di pericoli naturali che dovete evitare come alberi, polli, recinzioni, barricate della poli-

zia, cervi, laghi, ecc.

Lo scorrimento in avanti è automatico e non potete controllarlo. Guidate l'auto solo a destra e sinistra e potete rallentare. Se urtate un ostacolo vi fermate e la corsa riprende solo girando fino a quando non trovate la via per ripartire.

Il carburante è limitato e lungo il percorso dovete raccogliere delle taniche di benzina per averne in abbondanza per terminare i lunghissimi livelli. Alla fine di questi c'è da fare un super salto e se ci riuscite potete gustarvi l'animazione dell'auto della polizia cadere nel fiume.

E' difficile perché vi ribaltate anche da fermi, basta semplicemente sfiorare un oggetto. Ci vuole pratica a prendere confidenza con questa guida semi automatica in cui voi avete un parziale controllo.

L'unica cosa che vi stimola a continuare è sperare di vedere la scena del salto e l'auto dello sceriffo schiantarsi sulla riva del fiume.

Tecnicamente è fatto bene con una grafica colorata e dettagliata. Anche la guida non è male la difficoltà è mal calibrata.

Un gioco basato e ispirato fortemente da una ben nota serie TV dovrebbe farsi apprezzare, ma la sua giocabilità alle volte lascia un po' di dubbi.



1983, ARTWORX

GRAFICA	8
SONORO	6
GIOCABILITA'	6
LONGEVITA'	5
GLOBALE	6,2





Quando perdete o finisce il tempo e volete continuare o vincete il livello, c'è ne è uno Bonus nel quale una serie di colori viene cliccata per tre volte a parte uno che dovete scegliere.

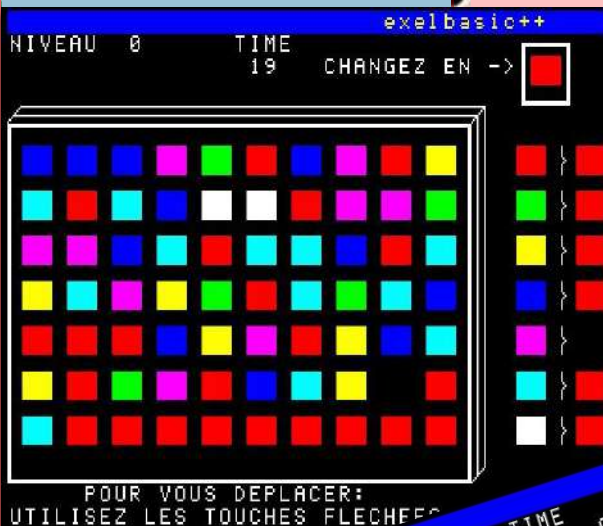
Sembra un titolo semplice per passare un po' di tempo, ma nasconde una trama molto complessa che ve lo farà piacere perché avrete la voglia di sconfiggere il computer che farà di tutto per farvi sbagliare.



Un gioco di, relativo, relax, uno di quelli in cui non dovete liberare l'universo dai cattivi alieni o partecipare in una guerra tra

stando attenti a non trasformare un quadrato in nero.

Sempre a destra c'è una tabella che vi mostra come cambiano i colori al vostro passaggio e soprattutto quale diventerà nero e che vi farà perdere la partita. La difficoltà di questo gioco è che c'è un tempo limite e il colore che al vostro passaggio diventa nero cambia durante la stessa partita e vi viene suggerito con un jingle musicale.

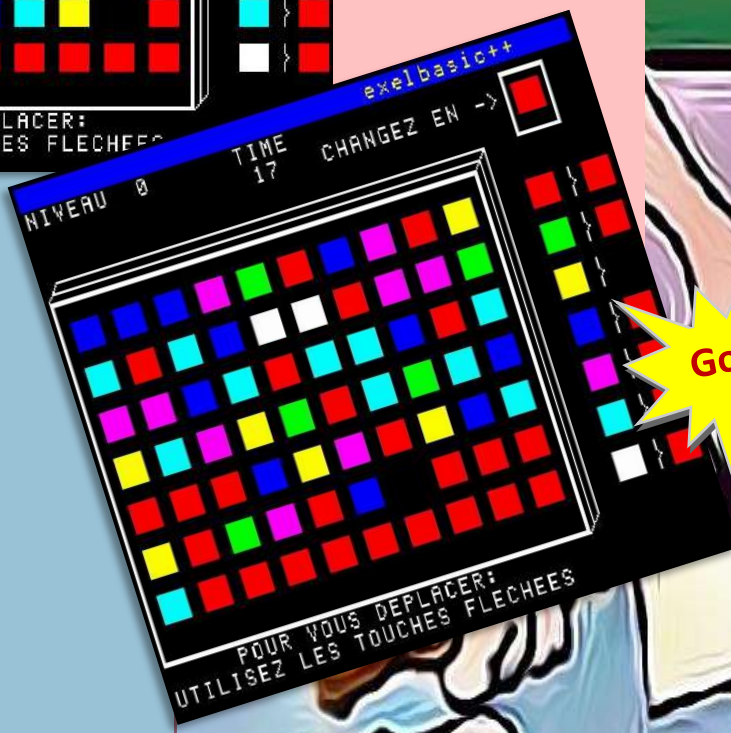


fazioni avversarie. Questa volta dovete risolvere un rompicapo che consiste nel ricolorare una serie di tavole in base a quello che vi viene suggerito in alto a destra.

Questo gioco potrebbe essere considerato come il padre di *Campo Minato* usato anni dopo su Windows con qualche differenza.

Qui dovete colorare tutta la tavola del colore che vi viene indicato

Eccellente gioco di strategia e tattica per vincere un rompicapo ben progettato. La parte estetica e sonora non contano nulla perché sono i colori i protagonisti.



Gold

1984, FREE GAME BLOT

GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
LONGEVITA'	9
GLOBALE	9

REV'n'GE!

REGENSIONI

16 e 32 Bit Computer

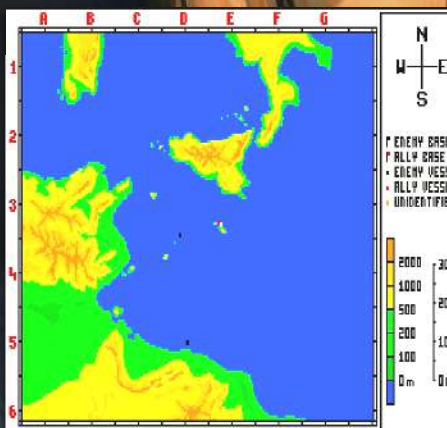


E' un simulatore navale in prima persona all'interno della plancia in cui guidate personalmente la nave scegliendone la direzione (con il timone che gira) e la velocità.

Dalla vostra postazione di comando avete modo di accedere alle varie funzioni della nave, la mappa per tracciare e seguire la rotta, un binocolo per intercettare le navi nemiche e poi usare i cannoni oppure i siluri. Questi ultimi sono più facili da sparare rispetto ad un simulatore di sottomarino nel quale dovete impostare delle opzioni per l'esplosione a tempo o a impatto. In ADS è molto semplice: ad ogni colpo sparate quattro siluri e se la direzione è giu-



sta la nave nemica sarà colpita. Ci sono tre campagne con cinque missioni ciascuna più una "missione delta" per ciascuna campagna. Ciascuna missione vi terrà occupati per molto tempo perché dovete consultare la mappa, vedere la vostra posizione e poi andare ad esplorare il settore in cui siete per trovare i nemici e adempiere ai vostri obiettivi.



Prima di iniziare a giocare potete modificare le impostazioni di realismo (non la grafica) sul caricamento delle armi, la scelta di avere carburante e munizioni infinite e anche il trovare facilmente i nemici sulla mappa. Come tutti i simulatori vi permette una buona personalizzazione.

La prima missione della Campagna del Mediterraneo è l'unica di allenamento tra le 18 a disposizione.

La mappa vi viene mostrata la prima volta come briefing di missione con la quale vedere la posizione degli obiettivi (nel manuale è spiegato dettagliatamente dove si trovano e le coordinate).

La nave si guida bene ricordandovi che non ci sono i freni e quindi se andate troppo velocemente, per frenare dovete fare marcia indietro.

La grafica è fantastica perché completamente poligonale e ogni nave è molto dettagliata. Pure con un simile realismo estetico è un problema tornare alla base alle fine di ogni missione perché non avete punti di riferimento

visivi dato che dalla plancia non avete una visuale globale a 360° e quindi dovete usare la mappa per trovare il porto di partenza (una bandiera rossa).

Una bella simulazione navale ben riuscita sotto ogni aspetto e grazie alle personalizzazioni del realismo vi divertirte davvero molto.



Simulazione navale eccellente con una grafica davvero sbalorditiva per i poligoni (le varie navi sono tutte riconoscibili). Mancano le visuali esterne e gli scenari sono semplici, ma questa simulazione vi piacerà davvero molto.

Gold

1991, FUTURA

GRAFICA	10
SONORO	7
GIOCABILITA'	10
LONGEVITA'	9
GLOBALE	9

NAUTILUS

M

olti di voi avranno capito quanto mi piace l'Atari ST pur non avendolo mai avuto. Facendo i video per Retro Trailer e le recensioni sulla fanzine mi sono appassionato a questa piattaforma grazie a dei giochi che non conoscevo, soprattutto quelli in esclusiva mai usciti su Amiga.

Il gioco di cui sto per parlare è uno di quelli usciti solo su ST, un simulatore navale in cui comandate il sottomarino Nautilus in un'avventura incredibile soprattutto dal punto di vista tecnico: è in prima persona in uno scenario totalmente 3D poligonale e con delle routine matematiche molto veloci.

La superficie del mare è animata per dare la giusta sensazione di realismo e dato che c'è il lento passaggio dal giorno alla notte, grazie a questa animazione vedete la luce del sole

quanto c'è un superficie.

Tutte le navi e sottomarini nemici sono completamente poligonali e così ben dettagliati che potete riconoscere i vari tipi.

Le esplosioni da impatto siluri o dei cannoni sono molto belle e sembrano varie texture mescolate per dare un realismo molto buono.

Ho descritto subito la parte tecnica perché è un gioco in Unghe-
rese ed è difficile da capire perché tutte le informazioni sono in questa lingua. Si riesce a giocare lo stesso però andando a tentativi e poi è necessario crearsi una propria mappa di tasti per le varie funzioni.

La simulazione è gestita dalla tastiera con il supporto del mouse per quanto riguarda la rotazione della visuale e l'uso della armi.

Ci sono quattro modalità di gioco:

1. **Fight**
2. **Pratice**
3. **Cadet School**
4. **Demo**

Con la demo (che si avvia da sola se non fate nulla) vi godete tutto il potenziale di questo simulatore navale. Prima di iniziare è meglio fare un po' di pratica anche se poi a guardare bene le altre opzioni non noterete

delle grandi differenze di gestione.

I tasti, dopo un po' di prove, sono posizionati bene perché Q e A servono rispettivamente per accelerare e decelerare. I tasti cursore destra e sinistra servono per impostare la rotta visivamente. W e S per immergervi e risalire in superficie.

Come detto, provando e riprovando i vari tasti trovate tutto quanto vi serve per divertirvi e la lingua alla fine diventa poco importante. La strumentazione è in Inglese. I messaggi sono nella lingua madre, ma dategli un po' di tempo e vedrete grandi potenzialità che ha questo bel gioco.



che si riflette sul mare e questo movimento delle onde rende il tutto davvero spettacolare.

Quando siete in superficie i poligoni delle isole o del continente hanno varie sfumature e quando vi immergete vedete il fondale marino che le collega che è molto più grande di



La lingua sicuramente lo penalizza per quanto riguarda le istruzioni per le missioni, per la pratica o la carriera. Per il resto è davvero ottimo e quando avete imparato tutti i tasti che vi servono vi terrà impegnati molto a lungo.

Gold

1992, GAMEBENCH

GRAFICA	10
SONORO	7
GIOCABILITA'	9
LONGEVITA'	10
GLOBALE	9

STRIKE FLEET

©1988 LUCASFILM LTD. ALL RIGHTS RESERVED
PUBLISHED BY ELECTRONIC ARTS

La campagna invece inizia dalla missione 7 alla missione 10.

E' una simulazione difficile per la complessità della stessa, per la gestione dettagliata di ogni funzione di nave e veicoli aerei.

E

cco un altro simulatore navale, questa volta per DOS, in cui siete il capitano di una flotta di navi in varie missioni. E' il seguito di PHM Pegasus.

Il gioco da per scontato che nelle varie missioni siate al comando di una flotta di diverse navi alle quali potete accedere a ciascuna di esse per raggiungere più facilmente gli obiettivi o migliorare il pattugliamento di una certa area oppure mandare in avanscoperta una nave per scoprire quello che fanno i nemici. In realtà non è obbligatorio avere una flotta dato che prima di iniziare la missione dovete scegliere le navi singolarmente, ma potete anche scegliere di giocare con una sola.

La simulazione è abbastanza complicata per tantissimi comandi che hanno costretto a usare una interfaccia per contenerli tutti sacrificando un

vere la flotta (se ne avete una) e interagire con essa, usare le armi, esplorare lo scenario in cerca di nemici.

I comandi sono gestibili usando i tasti cursore per selezionarli e "Invio" per attivarli (buona cosa) oppure usare la tastiera per accedere ad ogni singola



funzione (tutta la tastiera).

Il gioco inizia al porto in cui dovete assemblare una flotta, scegliere la nave ammiraglia da cui partono gli ordini principali, aggiungere e togliere navi e poi salpare per la missione. A seconda della missione potete avere differenti libertà di scelta della flotta. In alcune potete averne solo una nave, in altre due o di più, fino a dieci.

Da questo momento siete nella mappa principale in cui dovete scegliere una rotta e la velocità dell'intero convoglio oppure di ogni singola nave. In più avete degli elicotteri da usare per gli attacchi aerei e potete prendere direttamente il loro controllo.

Da questa interfaccia principale gestite tutte le navi, potete usare tutti i radar e tutte le armi che avete a disposizione per trovare i nemici e vincere la missione.

Se giocate alle missioni singolarmente ne avete 12 e non potete scegliere uno dei 4 scenari perché ognuno di questi è associato alle missioni.

Per passare dalla schermata in prima persona e di battaglia alla mappa dovete premere il tasto "V".



po' la visuale molto ridotta (che funziona, tuttavia, molto bene).

Inizialmente questa interfaccia è un po' sconvolgente perché pensate di non riuscire nemmeno a capire come iniziare le missioni singole o la campagna completa.

Devo dire che dopo un breve smarrimento per questa interfaccia, nei minuti successivi riuscite già a muo-



Lucasfilm non si smette e realizza una simulazione navale complessa e pur con una meticolosa riproduzione di gestione reale è davvero imperdibile per gli appassionati di questo genere.

Gold

1988, ELECTRONIC ARTS

GRAFICA	9
SONORO	7
GIOCABILITA'	10
LONGEVITA'	10
GLOBALE	9

GIOCHI

R E C E N T I

COMMAND & CONQUER

brought to Amiga by

Rrczi & Quetzal

WIP

Command & Conquer

Novità di questo 2022 è la conversione di questo titolo per Amiga che, al momento di scrivere questa recensione (metà Aprile), è ancora un *Work in Progress* e quindi è ancora affetto da bug, da cose che devono essere completate e altre che dovranno essere aggiunte. In questa fase di sviluppo il gioco è completo di introduzione e ci sono tutti i filmati di entrambe le fazioni

di elevata qualità grafica. Manca il supporto audio sia come musica sia come effetti sonori. La prima missione con i NOD si è bloccato quasi alla sua conclusione.

Quello che ho visto è incredibile per avere su un Amiga un titolo sognato e mai arrivato. E' vero che c'è Napalm, Exodus: The Last War, ma il fascino di Command & Conquer è un'altra cosa.

Per giocare a questo titolo dovete avere un hardware potente e quindi emulazione oppure Vampire oppure Warp 1260 a 100 Mhz.



2022, ARTIGAMES

E' vero che si potrebbe giocare direttamente su PC con la versione DOS che richiede un 486DX2, ma è più stimolante giocarlo con un Amiga anche per la difficoltà che c'è stato negli anni a creare/portare titoli di questo livello qualitativo.

PC DOS

HIGH-VOLTAGE.CZ

Presents

RCross

Build 20220305, PhysVer 1

(C) FRANTICWARE 2021-2022

RCross

E' una corsa di Rally radiocomandata su diversi tipi di terreno creato per questo tipo di eventi che attira tantissimi appassionati di questo genere e che ha dato l'idea di creare diversi giochi basati su questo sistema.

E' un gioco molto semplice per la guida che non richiede tantissimi

tasti e infatti vi bastano i tasti cursore.

Ci sono all'interno del gioco diversi tracciati già configurati e pronti all'uso grazie ad una facile scelta.

Grafica davvero bella perché l'auto è poligonale molto ben riuscita, soprattutto i movimenti molto realistici sul terreno che è in VoxelSpace che in passato ha dato, soprattutto su PC, grandi soddisfazioni.

Richiede il coprocessore matematico e almeno 8 MB di memoria per essere giocabile.

486 8 MB



Gold

2022, FRANTICWARE

GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
LONGEVITA'	9
GLOBALE	9

**RECENSIONI
BREVI**



TIME SCANNER

A dispetto del nome è un classico gioco del Pinball in cui dovete ribattere la palla con delle racchette che sono attaccate alla tavola e a differenza di altri giochi di questo tipo dove bisogna fare solo dei punti spingendo la palla contro "oggetti bonus", in questo gioco dovete adempiere a delle missioni.

Ci sono solo quattro tavole, ma divise in due parti con la seconda nascosta in basso quando la palla scivola giù la

prima volta.

Nella prima e nella terza tavola dovete accendere le lettere del loro nome usando il tema presente; nella seconda tavola dovete spingere una palla di fuoco dentro un buco; nella quarta tavola dovete vaporizzare dei mattoncini.

Come idea è buona e diversa dal solito che vi costringe ad impegnarvi per superare una ad una le varie tavole che, almeno sullo Spectrum, sono sequenziali dalla prima all'ultima.

La grafica è discreta, non male, monocromatica e un sonoro nella sufficienza.

Come giocabilità nella prima parte della tavola è buona, ma nella seconda la palla entra troppo facilmente nei percorsi che portano a farvela perdere. Succede anche negli altri pinball, ma non così spesso come in Time Scanner.

Ogni palla persa ricominciate dalla prima parte tutto da capo.



1989, ACTIVISION

GRAFICA	8
SONORO	6
GIOCABILITA'	6
LONGEVITA'	4
GLOBALE	6



Luxsor

Il gioco super ottimizzato per l'FM77AV con 4096 colori è uscito anche sul PC-8800 che mostra una grafica molto bella, colorata e dettagliata con tante immagini durante l'introduzione e quelle in cui perdete. L'azione di gioco è quella di uno sparatutto a scorrimento verticale curato molto bene anche qui nei colori e nel dettaglio con la sua caratteristica ri-

masta tale, la velocità veramente esagerata tanto che è difficile riuscire inizialmente a capire quello che succede sullo schermo.

Non è tutto oro quello che luccica perché ci sono problemi di contrasto tra fondale e proiettili dovuti alla velocità del gioco. In più lo scrolling non è fluidissimo e quindi bisogna prestare molta attenzione.

Lato sonoro rimango sempre a bocca aperta quando ascolto il PC-8800 che va ben oltre quello che molti altri 8-Bit facevano all'epoca.



PC 8800



1987, TELENET

GRAFICA	9
SONORO	10
GIOCABILITA'	7
LONGEVITA'	7
GLOBALE	8,2



OMEGA MISSION

E' uno sparatutto a scorrimento orizzontale fortemente ispirato a Scramble in cui dovete attraversare il territorio nemico che si trova all'interno di caverne sotterranee.

Le sue difficoltà sono il volare all'interno di stretti passaggi che sono letali se li scontrate e in più dovete anche distruggere ogni sprite in movimento che vi trovate di fronte.

Dato che lo scorrimento è automatico e scorre molto veloce dovete cercare

di andare avanti e indietro per evitare quei nemici che non fate a tempo a distruggere.

Gli alieni sono di vario tipo per non essere troppo ripetitivo. La giocabilità non è ai massimi livelli perché è un po' lento nei movimenti e lo scrolling non molto fluido.

E' in generale è un buon sparatutto e rispetto ai titoli di questa piattaforma ha una bella grafica.

ATOM



1982, MICROMANIA

GRAFICA	9
SONORO	6
GIOCABILITA'	6
LONGEVITA'	7
GLOBALE	7



Scramble

Dovrebbe essere la conversione dell'originale anche se ho dei dubbi vista la qualità della grafica dell'astronave che mi pare decisamente più bella sul BBC che quella della versione Arcade.

Lo scopo è lo stesso ed è quello di ritornare alla vostra base attraverso vari settori pieni di nemici che vogliono impedirvelo.

Avete carburante limitato che è indicato nella barra blu in cima allo schermo e dovete colpire i silos sul terreno (poco scosceso, rispetto all'originale) evitando la contraerea e le astronavi nemiche.

Buona giocabilità, buona la grafica (sui silos leggete la lettera "F" che sta per Fuel) e schemi di attacco diversi dall'originale per il fatto che avete fin da subito attacchi da parte dell'artiglieria e astronavi.

Difficile per la scelta della tastiera che è orribile per i due tasti che vi servono per alzarvi e abbassarvi di quota. In più avete due tasti diversi per il laser e le bombe.

Carino sì, ma la tastiera ve lo farà odiare.

BBC



???, SWIFT

GRAFICA	9
SONORO	6
GIOCABILITA'	4
LONGEVITA'	3
GLOBALE	5,5

Recensione dei lettori

Un grazie a:

DanyPPC del forum Amigapage.it

- ♦ *Galencia* (numero 83)
- ♦ *Who Dares Wins* (numero 83)
- ♦ *LuftrauserZ* (numero 83)
- ♦ *Sam's Journey* (numero 87)
- ♦ *Ghosts 'n' Goblins* (numero 88)
- ♦ *Terrapins* (numero 88)
- ♦ *Worthy* (numero 89)
- ♦ *Sydney Hunter* (numero 89)
- ♦ *Rocky Memphis* (numero 90)
- ♦ *Bosconian* (numero 91)

Albe75 del forum Amigapage.it

- ♦ *Bionic Commando* (numero 85)
- ♦ *OutRun* (numero 86)
- ♦ *The Last Ninja* (numero 90)

SimonPPC del forum Retro-Gamers.it

- ♦ *Ghostbusters II* (numero 120)

Darkmanor del forum Amiganews.it

- ♦ *Golden Axe II* (numero 121)
- ♦ *Alien Soldier* (issue 128)

Questa è una sezione della fanzine dedicata ai lettori che vogliono scrivere una loro recensione sul gioco, sul programma che preferiscono per dare un loro punto di vista e non importa se è già stato trattato da me in passato.



RETRO TRAILER V2



retro-gamers

www.retro-gamers.it

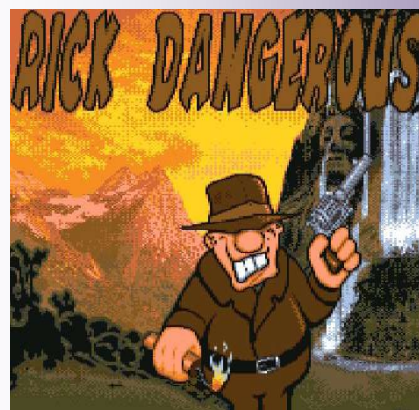
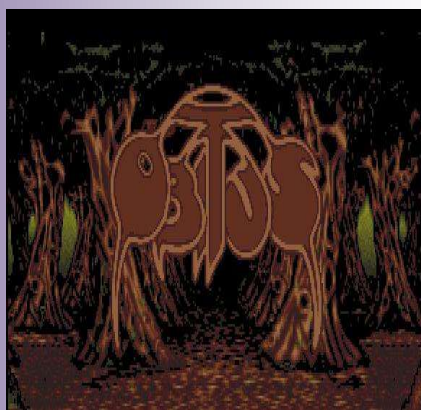
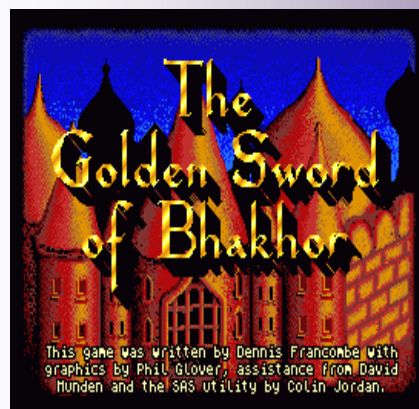
RIPESGAGGIO
GIOCHI

PRESENTA



E' una sezione dedicata a giochi del passato che ho deciso di riprendere, di correggere e di adattarli alla nuova impaginazione. Sono giochi recensiti tanto tempo fa e che molto probabilmente non avete letto, ve ne siete dimenticati oppure la fanzine non era ancora così popolare come lo è oggi.

I titoli che riprendo in questo numero sono quelli che vedete dagli screenshot qui sotto (quando vedrete questo sfondo o dei bordi dello stesso colore vuol dire che è un titolo già recensito nel passato e che ho deciso di riprendere):





Conosciuto anche come *Out of This World* in Nord America e *Outer World* in Giappone, è un gioco di piattaforme che ha la caratteristica di avere una grafica poligonale pur con una visuale laterale.

E' un gioco che nel 1991 stupisce perché introduce effetti cinematografici

nuotare in superficie prima di affogare.

Dopo che riuscite a non farvi uccidere dalla fauna locale, venite catturati da una razza umanoide e incarcerati con il destino di diventare uno schiavo ai lavori forzati. Nella cella in cui siete fate amicizia con un alieno che poi scoprite chiamarsi Buddy con il quale iniziate la fuga aiutandovi l'uno con l'altro.

Il gioco fu inizialmente sviluppato per Amiga e Atari ST e successivamente per le altre piattaforme.

Ogni versione ha apportato delle modifiche per migliorare l'originale o per sfruttare l'hardware più di altri.

Il notevole successo di *Another World* ha portato a creare due nuove versioni in occasione del 15° e 20° anniversario creando un gioco per i sistemi moderni (computer, console e sistemi mobile) dove la grafica è stata ridisegnata con l'aggiunta di musiche di

in tempo reale e scene di intermezzo che hanno ispirato i giochi successivi. Interpretando un giovane fisico, Lester Knight Chaykin, avviate un acceleratore di particelle, casualmente, nello stesso istante in cui scoppia un violento temporale il cui fulmine colpisce l'edificio dove si trova l'acceleratore scaricando l'energia elettrica al suo interno mentre sta per concludersi un esperimento. Il risultato è una violenta esplosione che distrugge il laboratorio lasciando un enorme cratere fumante.

La fusione tra l'energia delle particelle e l'energia del fulmine apre un tunnel spaziale e vi ritrovate all'interno di una piscina in cui dopo pochi secondi vi rendete conto che dovete

altissima qualità.

Si tratta di un gioco Arcade e di piattaforme, ma è frenetico come un gioco di pura azione e al tempo stesso ci sono momenti di strategia in cui biso-

gna ragionare su alcuni passaggi o certi enigmi da risolvere.

Questo gioco quando è uscito ha avuto un successo strepitoso perché aveva i personaggi poligonali su un sfondo bidimensionale e allo stesso tempo cercava di dare la sensazione di profondità, quindi con oggetti e personaggi in secondo piano più piccoli con suoni che si sentono appena, con la giusta prospettiva che sembra proprio un mondo in 3D.

Bellissima la scena di quando uno degli alieni corre in primo piano tra i raggi laser delle pistole. Lester in secondo piano che corre e spara, la forza nel fondale nella giusta prospet-

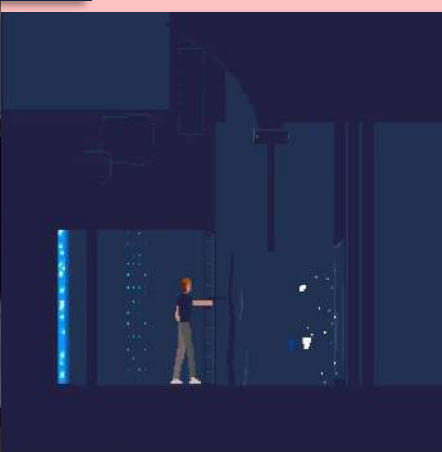


tiva da la sensazione di profondità di visuale.

Ed è anche per questo motivo che gira magnificamente su tutte le piattaforme, soprattutto su hardware dove il 3D è sempre stato un grosso problema.

Chahi aveva le sue idee per inserire delle sequenze di intermezzo e l'introduzione serviva per capire che tipo di cinematografia usare.

L'animazione iniziale fu realizzata con la tecnica del Rotoscoping: prima ha girato il tutto con una telecamera, poi dal video registratore ha renderizzato ogni singolo frame e infine li ha replicati nell'editor del gioco.





Quella del 15esimo Anniversario è stata rifatta per i computer moderni, quindi migliorando drasticamente la grafica, l'audio e la risoluzione per poter giocare in alta definizione fino a 1280x800.

Non cambia però la sostanza che rimane la stessa del gioco del 1991 e che la ritrovate esattamente come l'avevate lasciata.

La grafica non è stata stravolta perché i personaggi poligonali rimangono praticamente invariati e grazie ad una definizione più elevata il tutto si combina perfettamente con lo sfondo a differenza di quello che ci si aspettava dalla versione 3DO che deluse le aspettative.

La parte audio è sicuramente una delle migliori presenti, tuttavia, sembra inferiore qualitativamente alla versione Sega Mega CD.

Una edizione che va rigiocata dopo avere terminato la versione classica.

Nella edizione moderna la grafica diventa in alta definizione pur rimanendo un gioco di piattaforme con visuale laterale. Perde un po' la musica dinamica però rimane la scelta ideale per chi vuole giocarlo sulle piattaforme attuali.

Gold

2006, DIGITAL LOUNGE

GRAFICA	10
SONORO	9
GIOCABILITA'	10
LONGEVITA'	10
GLOBALE	9,5

La versione Amiga è eccellente perché gira in maniera egregia su un A500 di base. Ci sono dei rallentamenti nei punti più critici, ma niente di allarmante. Musica di eccellente qualità, ma limitata all'introduzione iniziale e sequenza finale. Eccellenti gli effetti sonori.

Gold

1991, U.S. GOLD

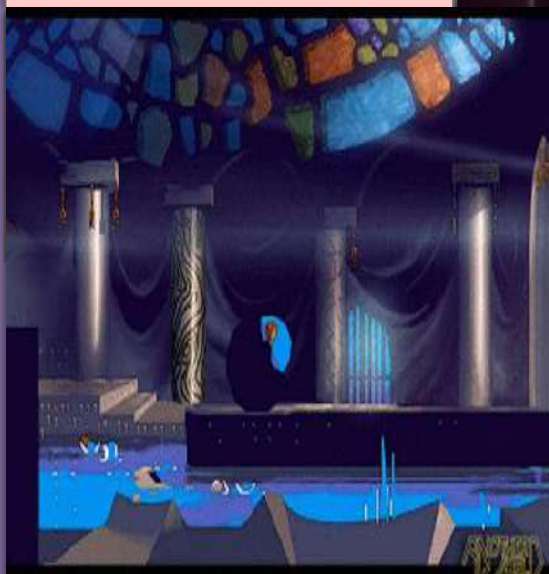
GRAFICA	10
SONORO	8
GIOCABILITA'	9
LONGEVITA'	9
GLOBALE	9

La versione ST è identica alla versione Amiga, forse i colori sono leggermente sfuocati dato che ha una palette inferiore. Manca la musica durante l'introduzione, mentre gli effetti sonori sono buoni.

Gold

1991, U.S. GOLD

GRAFICA	10
SONORO	8
GIOCABILITA'	9
LONGEVITA'	9
GLOBALE	9





AMSTRAD CPC 464



AMSTRAD CPC 6128



Un gioco di piattaforme che è ispirato al film "Indiana Jones i predatori dell'Arca Perduta". Impersonate un archeologo avventuriero che ha deciso di studiare la tribù perduta di Goolu, ma durante il

silistiche. Gira molto bene su tutte le varie piattaforme sui cui uscito e ha quel tipo di giocabilità che una volta iniziato non riuscite più a smettere anche quando certi passaggi sembrano impossibili. Trovate sempre un modo per andare avanti ed è questo il suo più grande successo.

In occasione del suo anniversario era uscita una edizione per Amstrad CPC 6128 che mostrava una grafica e un sonoro che hanno dell'incredibile e si avvicinava moltissimo alle versioni 16 bit Amiga e ST. Questo ripescaggio riprende la versione CPC sia in versione 464 sia 6128.



viaggio di avvicinamento l'aereo su cui state viaggiando precipita nella giungla e iniziate con il primo livello che è all'interno di quello che sembra una struttura primitiva, decisamente labirintica.

Ci sono molti riferimenti al film da cui trae ispirazione come l'enorme masso rotolante che vi insegue appena iniziate il primo livello, per poi affrontare e sventare i folli piani dei nazisti.

In tutti i livelli avete una pistola e della dinamite che sono limitati e in giro trovate casse piene di munizioni. E' impossibile giocare senza avere delle armi dato che dovrete affrontare oltre che folli soldati, anche indigeni arrabbiati.

I livelli sono vari e che vanno da caverne a piramidi, castelli e basi mis-

La versione per il 464 non ha l'introduzione e malgrado qualche rallentamento di troppo, non rovina la sua eccellente giocabilità. Grafica colorata e ben animata.

L'edizione freeware del 2009 migliora la grafica originale, aggiunge la musica di buona qualità e in generale sembra un Rick Dangerous di un ipotetico Amstrad CPC a 16-Bit. Chi ha un 6128 non può lasciarsi sfuggire questa perla. Ci sono dei rallentamenti, ma non rovinano l'eccellente giocabilità.

1989, FIREBIRD	
GRAFICA	9
SONORO	7
GIOCABILITA'	9
LONGEVITA'	9
GLOBALE	8,5

Silver

Gold

2009	
GRAFICA	10
SONORO	9
GIOCABILITA'	10
LONGEVITA'	9
GLOBALE	9,5



E' una avventura in doppio formato: con una macchina con 256k è possibile solo giocare in modalità testo, mentre con 512k si può giocare nella modalità grafica che è davvero notevole, molto colorata e dettagliatissima. La musica iniziale per la sua qualità è doveroso ascoltarla.

E' un'avventura testuale sviluppata nel 1997 da Persona per il computer SamCoupé.

Questo computer era una macchina 8-Bit venduta tra il 1989 e il 1992, prodotta inizialmente dalla MGT e distribuita fino al 1992 quando il progetto fallì definitivamente dopo aver piazzato sul mercato circa 12.000 esemplari.

Il SamCoupé poteva gestire fino a 4 modi video:

- 256x192 a 16 colori,
- 512x192 a 4 colori,
- 256x192 a 2 colori,
- 256x192 a 4 colori (compatibile con lo schermo dello Spectrum).

I colori sullo schermo erano scelti da una tavolozza di 128 colori, ma aveva una SCART non standard e usando questa la tavolozza si riduceva a 16 colori.

Era anche compatibile con lo Spectrum 48k copiando in memoria una copia della ROM dello ZX Spectrum e poi passando alla modalità grafica compatibile.

E' un gioco che serve a farvi riscoprire un computer sfortunato commercialmente, ma tecnicamente superiore alla concorrenza della sua generazione e titoli che hanno sfruttato bene il suo hardware.



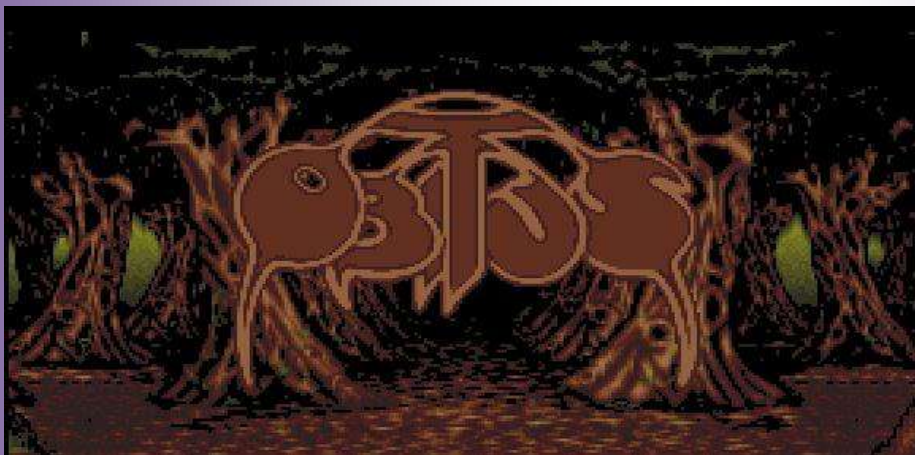
1997, PERSONA	
GRAFICA	9
SONORO	7
GIOCABILITA'	6
LONGEVITA'	6
GLOBALE	7

La macchina era basata sul processore Z80B a 6 Mhz e un chip ausiliario ASIC che aiutava la CPU nei compiti di gestione della sincronizzazione dai dati dello schermo.

La macchina aveva di serie un registratore di cassette, ma in opzione si potevano aggiungere uno o due lettori di dischetti da 3,5". L'audio era gestito dal chip Philips SAA 1059 che aveva 6 canali stereo a 8 ottave.

Questo gioco è un'avventura testuale e grafica dove interpretando il protagonista, non sapete la vostra identità e nemmeno perché siete in quel luogo.

L'unica cosa che siete sicuri di fare, è entrare nella città, vivere tra quelle strane persone e sopravvivere per poter ritrovare la vostra identità e scoprire la vostra missione.



Il nome del gioco è quello della torre dove vanno custodite le quattro Gemme della Tranquillità che hanno lo scopo di tenere al sicuro il regno.

In un passato non definito Re Cullen custodisce le quattro gemme che rappresentano la pace e la tranquillità del suo regno, ma è consapevole che



se queste cadessero in mani sbagliate potrebbero destabilizzare tutti gli sforzi sfatti.

Per evitare che eventuali forze del male possano impadronirsene, il Re decide di dare a ciascuno dei suoi quattro figli (*che coincidenza*) una delle quattro gemme in modo che le possano custodire.

Neanche il tempo di stare un po' in tranquillità ecco spuntare la perfida strega Salome che con l'inganno fa credere ad ognuno dei quattro principi e fratelli di sfruttare il potere delle gemme facendo in modo che questi scatenino una guerra che alla fine porta alla divisione del Regno in quattro parti, perdendo così la pace e la tranquillità.

L'unico modo per riportare il regno al suo antico splendore, pacifico e tranquillo è quello di riunire tutte le Gemme nella torre di Obitus, ma chi

lo farà?

Il protagonista di questo gioco è Wil Mason che dopo un incidente stradale durante una tempesta trova rifugio in una strana e deserta torre.

Il giorno seguente scopre di trovarsi in un altro mondo.

Il gioco è essenzialmente un RPG 3D, ma ha una interfaccia tipica delle avventure grafiche punta e clicca con verbi per interagire con gli oggetti e le persone che incontrate. Sicuramente



lo rende strano, ma allo stesso tempo interessante. Gli spostamenti simili a quelli di Doom, e quindi non vi spostate di un passo alla volta, danno più realismo all'avventura.

Malgrado queste innovazioni è un gioco molto difficile perché la torre si trova in mezzo ad una foresta tutta uguale e senza punti di riferimento. Capiterà molto spesso che girando a caso ritornate alla torre oppure vi trovate davanti un nemico senza avere armi per difendervi.

Ricordatevi che la Torre di Obitus è magica ed è protetta dagli attacchi dei nemici e quindi è un rifugio sicuro.

La prima cosa da fare sarebbe quella di crearvi una mappa delle locazioni per rendere più stimolante l'esplorazione ed evitare di tornare in conti-

nuazione al punto di partenza e quindi non progredendo nella trama del gioco.

Tecnicamente è perfetto perché la grafica VGA a 16 colori è davvero ottima, le animazioni degli spostamenti come in Doom sono impressionanti e la musica in questa versione DOS sono di una qualità che solitamente ascoltate in un Amiga.

Tutto è un po' rovinato da una esplorazione che tende a diventare noiosa e ripetitiva. Anche disegnare su un foglio una mappa, pur intrigante quanto volete, alla lunga vi fa pensare se veramente vale la pena fare tutto quanto per giocarlo.



L'esplorazione fluida simile a quella di un Dungeon Master potenziato a Doom è una cosa da tenere a mente se lo volete provare.

Per quanto riguarda tutto il resto è un po' da valutare perché ambienti tutti uguali possono un po' rovinare le sue caratteristiche tecniche.



Silver

1991, PSYGNOSIS

GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	8
LONGEVITA'	6
GLOBALE	8

A collage of various video game consoles and handheld devices, including the Atari 2600, Game Boy, PlayStation 2, and others, arranged around the central text "Console Forever". The text is written in a large, bold, red font with a black outline, and the consoles are shown in various orientations and colors, including black, silver, and red. The background is white.



tutto facilitato, quindi i nemici non sparano, il carburante è infinito (solitamente viene recuperato distruggendo alcuni nemici) e non ci sono barriere che vi bloccano nella Stripe Zone.

Avete cinque vite e ogni volta che termina il gioco potete continuare all'infinito dal punto dove siete rimasti con il reset di tutte le vite, ma il punteggio riparte da zero.



E' uno sparatutto che mi ricorda la mia infanzia ludica perché è uno di quelli che la prima volta che ci giocai ne rimasi affascinato. Una grafica semplice, ma che allora sembrava fantascientifica. E anche l'idea alla base del gioco non era da meno.

C'è un solo livello, una caverna che, tuttavia, è divisa in "Zone" e "Tunnel". Sembra un po' strano, ma giocandoci poi tutto ha un senso. La voce Tunnel è la difficoltà divisa in quattro livelli. Le Zone sono le parti che compongono questa caverna. Voi potete iniziare da qualunque zona tranne l'ultima che è "City of Mystery" dove c'è il mostro finale, Gond.

Scegliendo il tunnel "Novice" avete

Uno sparatutto multi direzionale che segue la forma della caverna con un sistema tutto particolare diverso dal solito. L'originale mi era piaciuto davvero tanto. Bello rivederlo in versione casalinga.

Gold

1983, ATARI

GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
LONGEVITA'	9
GLOBALE	9



E' un classico sparatutto a scorrimento verticale; fu uno degli undici primi titoli lanciati sul mercato con la Console.

Fu uno dei primi giochi ad usare una grafica pre-renderizzata e due tipi di nemici. Le astronavi aliene da distruggere con il laser e delle strutture sul terreno che devono essere bombardate usando un mirino sullo schermo.

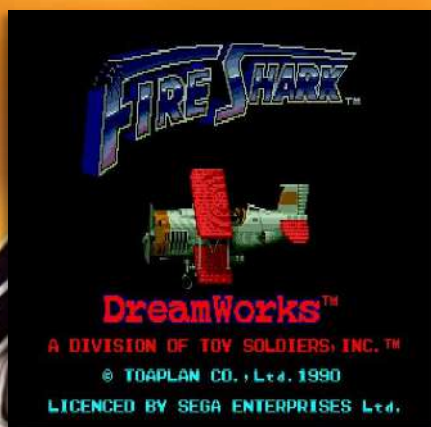
Una cosa nuova che ebbe un grande successo tanto che poi molti altri giochi di questo genere lo useranno come standard.

Voi pilotate l'astronave prototipo Solvalou per difendere la terra dagli Xevious che sono una razza che viveva sulla terra prima della comparsa dell'uomo e ora reclamano la



proprietà del pianeta. I combattimenti sono sulla superficie della Terra e gli ambienti sono quelli del Sud America.

Non molto convincente sull'Atari 7800 che difficile pure al livello più facile per via di alcune cose che leggerete nel commento.



sembrano essere ispirate a *Flying Shark* perché tra un livello e l'altro atterrate e fate il pieno di carburante.

Alla fine di ogni livello c'è un mega boss da sconfiggere.

La grafica è bella colorata, ma come al solito la scelta della palette non stata ben usata perché ci sono problemi di contrasto. I proiettili nemici durante il volo sembrano invisibili e non li vedete se non all'ultimo secondo quando è troppo tardi. Quando perdetevi una vita tutto da capo.

Dovete affrontare la Seconda Guerra Mondiale con un biplano che è stato modificato con un potente cannone laser e bombe.

E' uno sparatutto a scorrimento verticale enfattizzato con una grafica molto bella soprattutto per le armi in dotazione e la distruzione generale che sembra quella di un film di fantascienza e di certo non è molto in tema al periodo in cui si svolge la storia.

E' quel tipo di gioco in cui dovete raccogliere tutti i potenziamenti che trovate per trasformare il vostro laser in una mega arma che annienterà i nemici in pochi colpi e poi aumentare il numero di bombe e la loro potenza nella deflagrazione.

Il Sega Genesis è la Console ideale per questo tipo di giochi, per non farvi rimpiangere la bellezza della versione Arcade.

Nel gioco ci sono anche cose che

Una versione in cui è difficile trovare dei difetti perché la qualità si vede e si sente. La giocabilità è elevata, il sonoro è buono (forse un po' troppo metallico) e il divertimento è assicurato.



Silver

1988, ATARI	
GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	6
LONGEVITA'	6
GLOBALE	8

Gold



1990, SEGA	
GRAFICA	10
SONORO	9
GIOCABILITA'	10
LONGEVITA'	9
GLOBALE	9,5

A close-up photograph of a computer keyboard. The central focus is a light blue key with the word "Education" printed in black, sans-serif capital letters. Surrounding this key are several white keys, including one with a right-pointing arrow, one with a question mark, and one with the word "Shift". The lighting is soft, creating gentle shadows and highlights on the keys' surfaces.

Education

Apprendimento



storia.

Le frasi da creare non devono essere troppo corte e devono terminare con il ".", come nell'esempio: *La ragazza canta vicino ad un albero.*

Quando avete finito potete rileggere e guardare l'animazione completa, potete salvarla su disco o cassetta.



Questo educativo serve per aiutare il bambino a scrivere frasi, paragrafi e semplici storie.

Durante la fase di apprendimento è importante imparare a leggere, ma soprattutto capire un testo, quello che vuole dire e questo programma in un certo modo vi aiuta facendovi creare delle storie o delle frasi in base alla vostra fantasia e creatività. Il bello di questo gioco è che le vostre frasi e le vostre storie diventano reali perché se, ad esempio, scrivete "John passeggia tra gli alberi.", vedete un'animazione che mostra esattamente quello che avete scritto.

Wow, sembra fantascienza pure oggi. Scrivete una frase e questa si realizza. Magari!!

Il programma vi permette di animare quello che scrivete semplicemente perché ci sono nel suo database



varie parole, personaggi e oggetti programmate per farlo e che vi servono per costruire delle frasi e delle storie.

Il bello è che sarete voi a decidere come queste frasi si animeranno in base a quello che avete in mente.

Gli unici limiti che avete sono le parole che sono associate ai soggetti, ai verbi e agli oggetti, ma siete voi che



STORY WORDS HELP

dovete combinarli e creare una novella.

Inizialmente l'interfaccia può disorientarvi un attimo perché le parole sono su diverse pagine e non sono



tutte insieme da vedere quindi dovete segnarle su un foglio e poi iniziare a creare. Non potete richiamare le parole mentre state creando la

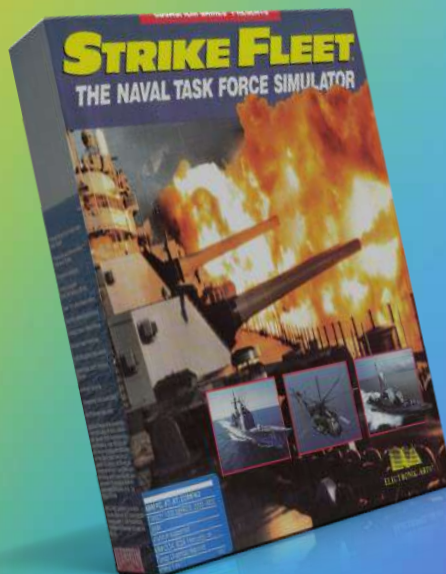
Un educativo semplice, ma al tempo stesso un po' difficile per non avere sempre sott'occhio la lista dei soggetti, verbi e oggetti. Per resto il fatto di vedere quasi in tempo reale quello che scrivete è davvero bello.

Gold

1983, HES

GRAFICA	9
SONORO	7
APPRENDIMENTO	10
LONGEVITA'	10
GLOBALE	9

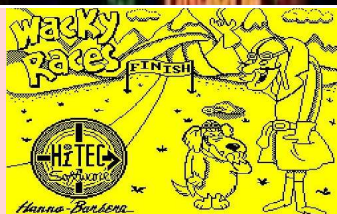
Box Art: Copertine in 3D





Top 3

Wacky Races



COLORIC



Nautilus



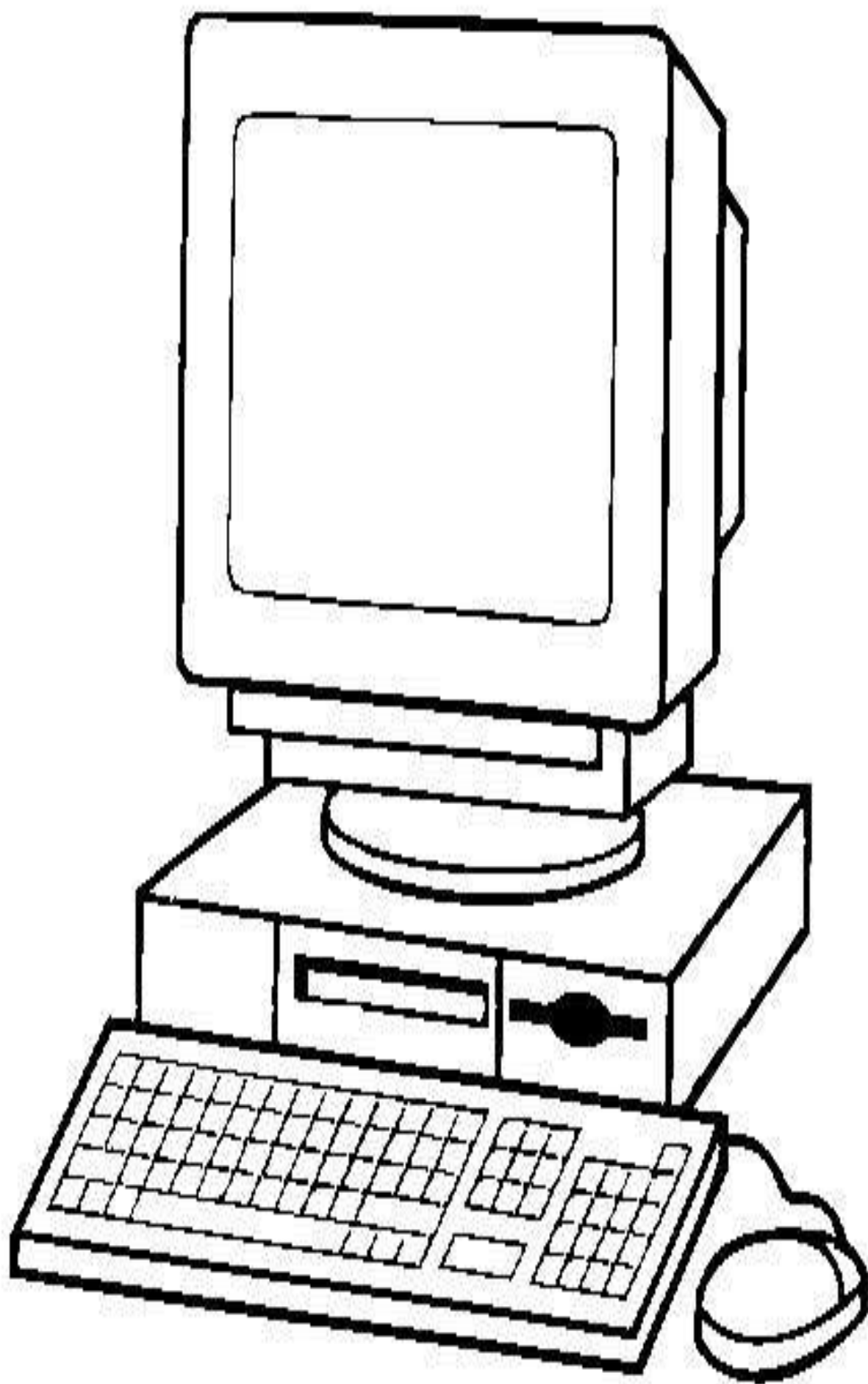
Multimedia

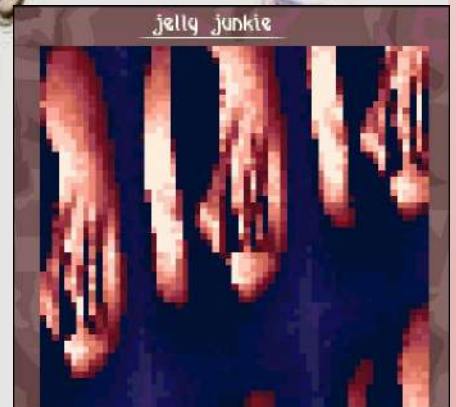
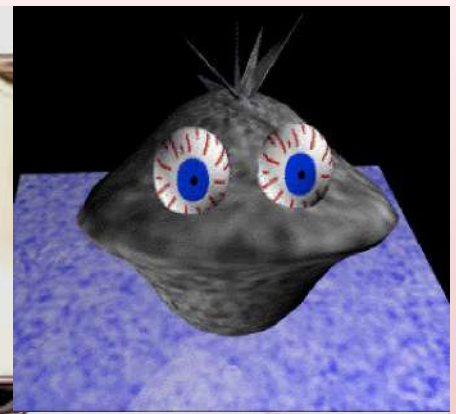
Grafica

Ufficio

Hardware







Un altro CD-ROM per Amiga ECS e AGA pieno di materiale multimediale e non solo perché ci sono anche programmi di vario genere in versione demo per quelli commerciali.

La cosa bella di questo **EuroCD** è l'organizzazione dei contenuti che sono divisi tra AGA e ECS nelle cartelle che riguardano i video, i giochi e le demo.

Quando entrate in queste cartelle vedete delle sotto cartelle per il chipset che volete usare.

Anche in alcune sotto cartelle sono ulteriormente divise per chipset. Se entrate nella cartella "giochi" li trovate divisi per AGA e ECS che sono i



mette di godervi il CD per parecchie ore.

Ci sono tantissime immagini di ogni tipo divise per il numero dei colori, per il chipset e altre modalità tipo HAM e HAM8.

Tantissimi moduli musicali nel formato classico per Amiga, ma anche tanti file MIDI da suonare se avete un player hardware o software o anche per essere importati nella vostra tastiera musicale.

Oggetti 3D per i software di rendering Image, Lightwave e MaxonCinema. Tanta roba per ogni categoria e per ogni appassionato.



giochi Shareware e P.D.

Se entrate nella cartella "Demo" ci sono quelli commerciali divisi a loro volta in "AGA" e "ECS".

Il termine ECS fa pensare che il CD-ROM non funzioni sotto OCS, ma dovrebbe andare perché chi ha il sistema operativo 1.3 ha uno script nel CD per copiare i dati di sistema in modo tale da poterlo usare tranquillamente. ECS è stato usato per differenziarlo dall'AGA.

I programmi seri, i giochi, la produzione della demoscene e i moduli musicali sono davvero tanti e vi per-



Pur non essendo specificatamente per Amiga 1200, io ve lo consiglio per aver accesso ad ogni file, ad ogni animazione, ad ogni demo e ogni gioco.
E' una buona compilation che ancora oggi può essere utile a chi usa ancora l'Amiga.

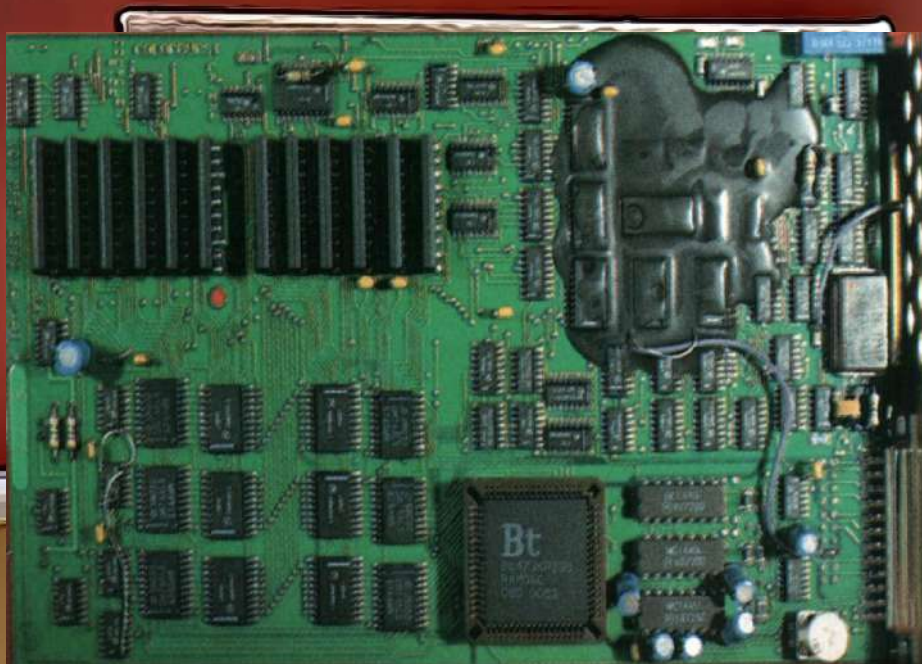
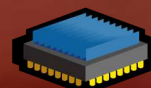
Gold



1996, SULTAN

MULTIMEDIA	9
SONORO	9
INTERATTIVITA'	9
LONGEVITA'	9
GLOBALE	9

COLORBURST - AMIGA



E' un pezzo di alta qualità che include una ventola per il raffreddamento. Pur ben costruito c'erano 4 fili esterni che non erano belli da vedere, ma il produttore aveva intenzione di migliorare in futuro anche questo aspetto.

La scheda funziona con qualsiasi modello Amiga, dall'A1000 a l'A3000. Si collega alla porta video a 23 pin del vostro monitor. Quando non vengono visualizzate immagini a 24 bit, le altre sono visualizzate attraverso il normale video Amiga.

Quando si visualizza un'immagine a 24 bit come sfondo viene fatto senza nessuna fatica per l'Amiga in uso perchè è tutto a carico di questa scheda come era facile immaginare. La sua uscita è analogica RGB ed è paragonabile al segnale video standard Amiga che visualizzerà fino a 24 bitplane e ha disposizioni per un'immagine a 24 bit con una sovrapposizione a 24 bit (la presunta modalità a 48 bit).

Le immagini reali prodotta dall'unità ColorBurst sono molto pulite e sono fantastiche sui monitor 1084 e 1950. Nel manuale è anche indicato la compatibilità con alcuni modelli di flicker-fixer, del Video Toaster di NewTek. Ci sono problemi, sempre come riporta il manuale, con alcuni genlock interni.

Con la scheda sono stati forniti anche dei programmi:

- **Show24** - mostra immagini fino alla pressione del tasto sinistro del mouse
- **Convert24** - converte immagini IFF nel veloce formato ColorBurst mentre guardate la procedura
- **Genlocks** - un'immagine a 24 bit dietro lo schermo Amiga standard
- **Kill24** - chiude ogni immagine mostrata
- **SlideShow24** - utilizza uno script per mostrare immagini in sequenza
- **Color_Cycle** - dimostra l'abilità del Color Cycling a 24 bit
- **Sound_Cycle** - il Color cycling sincronizzato con l'audio attraverso un digitalizzatore audio su porta parallela
- **Scroll24** - permette in tempo reale lo scorrimento di un'immagine usando il mouse
- **Mouse24** - funziona come Scroll24
- **CBPaint** - un programma di disegno in tempo reale a 24 bit (interi e virgola mobile)

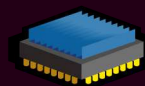
I limiti della scheda sono il supporto di immagini IFF24 e non supporta quelle in HAM e in Extra Half-Brite, così come tanti altri formati di altre piattaforme.

Un'altra limitazione è la memoria Chip. Con 512k un'immagine a 24 bit in 768x480 viene mostrata solo nelle prime 380 linee, mentre con 1 MB Chip RAM non ci sono problemi. I problemi ci sono, tuttavia, anche con 1 MB Chip RAM quando usate il programma di disegno CBPaint. Quest'ultimo richiede 2 MB di Chip RAM per poter lavorare con immagini più grandi di 768x480. Con 512k non potete andare oltre 368x240.

Benchmark:

Su un A2000 con un 68030 e 68882 a 30 Mhz un'immagine in 768x480 pixel impiega 18 secondi per essere visualizzata. Con la ColorBurst 4 secondi. Un miglioramento notevole malgrado diverse limitazioni di memoria Chip per la creazione di immagini e animazioni a 24 bit.

FPU NEI GIOCHI



FPU o coprocessore matematico è un processore specifico dedicato esclusivamente alle operazioni in virgola mobile, ossia il metodo di rappresentazione approssimata dei numeri reali e di elaborazione dei dati.

$$(-1)^s \cdot m \cdot b^e$$

Per rappresentare questi valori esiste lo standard IEEE 754 in cui un valore in virgola mobile a precisione singola richiede 32 bit (1 per il segno, 8 per l'esponente, 23 per la mantissa), per la precisione doppia sono necessari 64 bit (1 per il segno, 11 per l'esponente, 52 per la mantissa), mentre per quella estesa sono necessari 80 bit (1 per il segno, 15 per l'esponente e 63 per la mantissa).

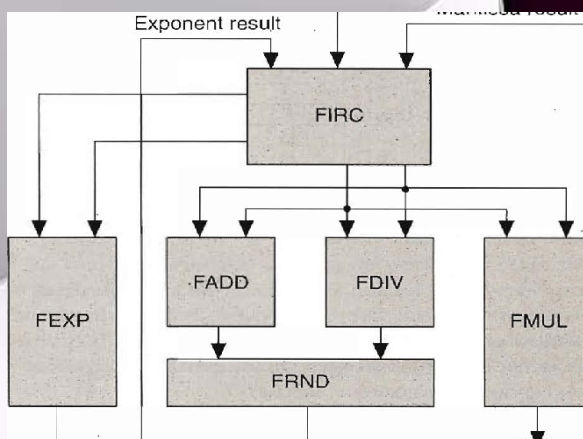
Per fare un esempio il numero 12.625 in virgola mobile a singola precisione:

la prima cosa da fare è trasformare il numero in decimale: 12,625

poi si trasforma in binario: 1100,101

poi bisogna normalizzare la mantissa: 100101 (1,100101, ma dato che l'1 davanti alla virgola si può tralasciare [*hidden bit*] questo è il risultato).

La quarta parte, la più difficile è quella di calcolare l'esponente e alla fine di questi calcoli (che sono fatti dal coprocessore matematico) il numero 12.625 in virgola mobile è: 10000010100101



GIOCO	PIATTAFORMA	REQUISITI
QUAKE	AMIGA/PC	FPU (obbligatoria per avviare il gioco)
FALCON 3.0	PC	FPU (non obbligatoria) (se è presente viene attivata una opzione di qualità)
TFX FPU	Amiga	FPU (obbligatoria solo per questa versione alternativa)
SuperFX Games	SNES	Il SuperFX è un coprocessore matematico e viene usato in tutti i cinque giochi dello SNES che sono ottimizzati per questa unità.

Al prossimo incredibile numero

#135

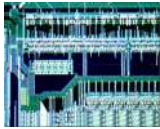
Giugno 2022



CURIOSITA'

GIOCO	LICENZA	CURIOSITA'
ADS - Advance Destroyer Simualtor	COMMERCIALE	Non sono curati bene i dettagli storici perché la Germania viene mostrata come divisa in due tra Est ed Ovest. Durante il periodo in cui si svolge il gioco non c'era questa divisione. La versione Amstrad CPC, l'unica versione a 8-Bit, manca lo scenario del Nord, mancano tutti i briefing, manca la visuale con il binocolo e alcuni tipi di navi.
Strike Fleet	COMMERCIALE	La versione DOS ricrea una battaglia storica con l'aggiunta di una nuova classe di navi USA.
Another World	COMMERCIALE	La versione SNES, Sega Mega CD, 3DO e l'Apple IIGS hanno un prologo prima dell'introduzione che assomiglia ad un diario di Lester. La versione Mega Drive ha un prologo diverso dalla versione SNES e 3DO. La versione per Mega CD è inclusa in Heart of Alien, il seguito di Another World. Le versioni per console e l'Apple IIGS hanno una musica dinamica sempre presente anche durante il gioco mentre le altre versioni ce l'hanno solo durante l'animazione dell'introduzione e l'animazione finale. La versione per Apple IIGS è stata portata direttamente dalla versione SNES e questa è stata facilitata perché entrambi usano lo stesso processore: 65C816. La versione per 3DO è uscita qualche anno dopo, nel 1993, e usa una grafica bitmap per i fondali molto più definiti e dettagliati rispetto all'originale e ha musiche di alto livello. C'è da dire che il disegno dello sfondo non si combina bene ai poligoni del gioco e l'effetto generale è di una grafica piatta.
Obitus	COMMERCIALE	Su un Amiga Format venne mostrata una demo del seguito di Obitus, ma era talmente pieno di bug e instabile che la Psynogis cancella il progetto.

COSA SUCCEDEVA A MAGGIO?

Data	Eventi	
31 MAGGIO 1926	Nasce il co-inventore del linguaggio BASIC	
12 MAGGIO 1941	Zuse realizza Z3, il primo computer digitale elettronico distrutto durante la Seconda Guerra Mondiale	
21 MAGGIO 1952	IBM annuncia il primo computer elettronico, il modello 701	
02 MAGGIO 1983	Microsoft introduce il mouse a 2 pulsanti	
14 MAGGIO 1992	Texas Instruments annuncia il processore per competere con l'Intel 486	
04 MAGGIO 1995	Escom AG acquista il diritto al nome, i brevetti e le proprietà intellettuali di Commodore Electronics per 10 Milioni di Dollari	
30 MAGGIO 1996	AT&T annuncia il primo sistema di Video Chiamata Telefonica	

NOW YOU SEE IT.



NOW YOU DON'T.

The land of Kyrandia is disappearing piece by piece and you are the offbeat,

young mystic who must voyage to the center of the world to break the curse and save it. Your surreal journey will twist even the sharpest of minds.

Traveling through a vast, weirdly beautiful terrain, you must concoct potions,

cast spells and lure the help of some very bizarre inhabitants to uncover the

secrets that doom Kyrandia.



you and over 50

With the new State-of-Mind System

other characters can change your

mind and mayhem based on preceding events. Breakthrough Trulight technology

illuminates each scene more cinematically. Every chapter is

packed with humor, puzzles and gameplay. Count only on the



unexpected. Know nothing is what it seems.

Grasp

THE HAND OF FATE™

and kiss conventional logic goodbye.



Westwood
STUDIOS

Fables & Fears: The Hand of Fate is a trademark of Westwood Studios, Inc.
©1993 Westwood Studios, Inc. All rights reserved. Virgin is a registered
trademark of Virgin Enterprises, Ltd.

DISTRIBUTED EXCLUSIVELY BY

Virgin